

ТЕХНОЛОГИЯ ТВОРЧЕСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ ВУЗА

С. Б. Мойсейчук

Приоритетной задачей образования сегодня является развитие и формирование у человека таких способностей, которые позволили бы ему не только комфортно адаптироваться к быстро изменяющимся социальным условиям, но и создавать новое социально-культурное пространство. Поэтому творческие потенции человека непосредственно связываются с его инновационными способностями. Инновационное сознание профессионалов дает возможность соответствовать постоянным изменениям в сфере труда, которые выражаются в усложнении профессиональных задач, требующих творческого подхода к их решению, в исчезновении исчерпавших себя профессий и постоянном порождении новых, в необходимости уметь конструктивно работать в коллективе и с коллективом.

Культурно-образовательная среда вуза как оптимальная педагогическая система способна эффективно решать задачи социализации и инкультурации личности молодого человека, если она обеспечивает:

- включение студента в различные виды деятельности: познавательную, коммуникативную, аксиологическую, преобразовательно-творческую и т.д.;
- содержательную и функциональную взаимодополняемость и скоординированность ресурсов и возможностей образования и культуры;
- широкий социокультурный контекст образовательных и воспитательных процессов, поскольку важнейшими элементами среды являются ее художественные и духовно-нравственные составляющие;
- насыщение культурно-образовательного развивающего пространства значимыми для личности ценностями.

Наиболее эффективной педагогической технологией в культурно-образовательной среде вуза является проектная деятельность, которая, по определению белорусского ученого Н. А. Масюковой, представляет собой культурную форму образовательных инноваций и является приоритетной при решении вопроса о воспроизводстве высших культурных образцов дея-

тельности [1, с. 13]. На подобные методологические основания опирается в своем диссертационном исследовании российский ученый Н. В. Матяш, отмечая, что «обучение проектированию, проектное образование есть способ формирования проектного способа взаимодействия с миром, во многом снимающего противоречия технологического этапа современного общественного развития в целом, и образования в частности. Формирование у учащихся основ проектной деятельности, элементов проектной культуры является одной из актуальных задач современного этапа развития образовательной системы, выражающейся в многочисленных попытках ее совершенствования» [2, с. 12].

Разнообразные формы организации досуговой деятельности студентов – от участия в клубных формированиях до активной художественно-творческой и социально-культурной деятельности – содержат в качестве основополагающего структурного компонента культурно-досуговую программу, требующую сценарно-режиссерского воплощения.

Процесс постановки культурно-досуговой программы является, как правило, двуединым, поскольку ее автор выступает в качестве не только сценариста, но и режиссера-постановщика, а литературная и режиссерская линии взаимодополняются. Творчество сценариста начинается с определения замысла как системы его художественных утверждений и оценок, эмоционально-ценностных ориентаций, отраженной в теме и идее.

Зарождение замысла – сложный процесс, связанный с индивидуальными особенностями творческой личности, ее мировосприятием и мироощущением. Замысел нередко сравнивают с архитектурным проектом в строительстве, в котором предусмотрен целостный образ всего сооружения и соотношение его отдельных частей, расчеты несущих конструкций. Обобщая различные подходы к определению замысла, мы характеризуем его как задуманное автором (сценаристом, режиссером) построение программы, включающей в себя разработку основной мысли и элементы творческого процесса ее воплощения. Таким образом, в основе сценарного замысла культурно-досуговой программы прежде всего лежат ее тема и идея.

Тема (греч. *théma* ‘то, что положено в основу’) – объект художественного изображения, круг жизненных явлений, отображенных писателем или художником и спаянных воедино авторским замыслом. В. И. Даль определяет тему как «положение, задачу, о

коей рассуждается или которую разъясняют». Другими словами, тема культурно-досуговой программы – это круг жизненных явлений, вопросов, проблем, которые волнуют автора и аудиторию, причем наиболее актуальных и художественно осмысленных. Выбор темы досуговой программы определяется мироощущением автора сценария, его жизненными ценностными ориентациями, теми явлениями и связями, которые он считает наиболее важными. Тема неразрывно связана с *идеей* драматургического произведения, которая характеризуется как его содержательно-смысловая целостность и продукт эмоционального переживания и освоения жизни автором. Художественная логика – это последовательность движения авторской (а вслед за ней и зрительской) мысли от темы к идее. Однако идея не может быть сведена лишь к главной авторской мысли. Она – точка зрения автора на «факты жизни». Анализ заложенной в сценарии проблемы, обнаружение и разрешение конфликта представляют собой активный динамичный процесс движения авторской мысли. Тема и идея – это тот смысловой стержень, который держит драматургический каркас сценария культурно-досуговой программы.

Первый этап «открытия», реализации замысла – создание сценарного плана. *Сценарный план* – это структурно-драматургическая основа, набросок композиционного построения сценария с определенным автором идейно-тематическим замыслом и характеристикой аудитории, общее видение будущей досуговой программы, ее основных эпизодов, номеров внутри эпизода и характер их чередования.

Следующий этап – написание литературного сценария. *Литературный сценарий* – подробная литературная разработка идейно-тематического замысла с полным текстом, описанием места и времени действия, сценографии, музыкального и светового оформления, сюжета хореографических и пластических композиций, иных средств художественной выразительности. На этом этапе сценарной работы уточняется общая структура и динамизм драматургического действия, темпоритм программы.

Заключительный этап – составление монтажного листа или рабочего сценария. *Монтажный лист* представляет собой режиссерскую партитуру культурно-досуговой программы, в которой точно расписаны все компоненты каждого эпизода и номеров внутри эпизода, а также выразительные средства их

обеспечения. Это – конечное, интегрированное выражение всех предшествующих этапов сценарной работы.

Работа режиссера по постановке разнообразных форм культурно-досуговых программ продолжается осмыслением и воплощением замысла в сценарии, который содержит в себе режиссерское решение, конкретные художественные приемы постановки самого процесса действия и использования выразительных средств. Вообще, режиссура в культурно-досуговой деятельности – это организация зрелищной стороны культурно-досуговой программы путем специального, продуманного использования средств художественной выразительности, направленного на раскрытие авторского замысла, а также на активное идейно-эмоциональное воздействие на аудиторию.

В первую очередь – это режиссура аудитории. Именно от точности, ясности режиссерского замысла зависит художественная целостность досуговой программы, а значит, и успех у зрителей. Важно, как отмечал советский театральный режиссер и педагог А. А. Гончаров, не загонять воображение в рамки привычных форм. Замысел – это установка режиссера на творческий поиск, а процесс его реализации – воспроизведение средствами режиссуры внешнего чувственно-конкретного *образа* действительности.

Режиссерский замысел как своеобразный проект постановки, эквивалентный драматургическому материалу, содержит в себе:

- творческую интерпретацию сценарного материала, трансформацию идейно-тематического замысла в сверхзадачу;
- проект художественного постановочного решения или режиссерского хода;
- характеристику основных персонажей и определение жанровых и стилистических особенностей актерского исполнения (ведущий как внесюжетный персонаж);
- решение постановки в темпоритме;
- пластическое (мизансценическое) пространственное решение программы;
- световое решение;
- определение принципов и характера сценографии;
- музыкально-шумовое решение досуговой программы.

Воплощение драматургического действия в сценическое зрелище – результат усилий творческого коллектива режиссера, так называемой постановочной группы, в которую, в зависимости от

формы культурно-досуговой программы, входят: ассистенты режиссера, художник-постановщик, художник по свету, звукорежиссер, а также помощники режиссера.

Важным этапом предварительной постановочной работы является разработка четко продуманного репетиционного плана, без которого невозможно представить полноценную работу творческого коллектива. Репетиционный план предусматривает два периода: сначала в репетиционных залах, а затем и на сценической площадке, где непосредственно будет проходить культурно-досуговая программа. Срывы или нечетко организованные репетиции всегда ставят под сомнение успех культурно-досуговой программы.

Процесс восприятия личностью культурно-досуговой программы является завершающим этапом технологического процесса, его результативной частью. В психологии принято выделять: 1) восприятие с преобладанием познавательной направленности и 2) восприятие с преобладанием эмоционально-оценочного отношения к действительности. Однако соотношение познавательной и эмоционально-оценочной направленности восприятия может быть многовариантным. Восприятие захватывает одновременно область чувств и разума, а эффективность воздействия на эмоциональную и рациональную сферы во многом определяется как степенью и характером самого воздействия, так и присутствием объективных и субъективных факторов, конкретной ситуацией. В числе субъективных факторов – разнообразие интересов и потребностей потенциальной аудитории культурно-досуговых программ, в которой доминируют отношения эмоционально-личностного характера, ибо на первый план выходят потребности в эмоциональном коллективном контакте в условиях публичности. Эта потребность в зрелищном, публичном общении столь необходима людям, что часто приобретает ведущее значение. Другими словами, речь идет о принципе целостности через многообразие в режиссуре культурно-досуговых программ, при котором единство слова, музыки, света и цвета, мизансцен создает аудиовизуальную гармонию, раскрывающую художественный образ программы.

Таким образом, активное включение студентов в художественно-творческий процесс подготовки и проведения культурно-досуговых программ, сотворчество с педагогом как ведущий вид

воспитательного взаимодействия и отношений способствуют не только профессиональному освоению ими досуговых технологий, но, что особенно важно, формируют уникальную креативную эвристическую культурно-образовательную среду.

-
1. *Масюкова, Н. А.* Проектирование в образовании / Н. А. Масюкова. – Минск : Технопринт, 1999. – 288 с.
 2. *Матяш, Н. В.* Психология проектной деятельности школьников : автореф. дис. ... д-ра психол. наук: 19.00.07 / Н. В. Матяш ; Брян. гос. пед. ун-т им. И. Г. Петровского. – Брянск, 2000. – 52 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ